CERO B 12才以上対象

TORISETSU

警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、http://www.xbox.com/jp/support/ をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方もゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣 (けいれん)、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

・テレビから離れて座る

・画面の小さいテレビを使う

・明るい部屋でゲームをする

・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク (表面) 及びアイコン (裏面) を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト (http://www.cero.gr.jp/) をご覧ください。

ごあいさつ

このたびは Xbox 360® 専用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII』(以下、本ソフト) をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

CONTENTS

prologue

紫苑の投じた槍に貫かれて禍忌は生命を落とし、
次元の裂け目に紫苑自身も消えた。
だが、ハイデルン率いる調査部隊の活躍をあざ笑うかのように、
残る眷属たちが姿を現す。
彼らの語る「遥けし彼の地」とは…。
オロチの力を執拗に求めるのは何故なのか？

一方、八神庵を倒したアッシュ・クリムゾンは、
エリザベートの制止を振り切り、
神楽に続いて八神の「力」を手に入れた。

八咫が敗れ、八尺瓊が堕ちた。
三神器にただひとつ残された草薙の剣。
しかし、活性化したオロチの力に支配された八神によって、
草薙京もまた深手を負い、倒れていたのだ。

◆　◆　◆

時が巡った。
相次ぐアクシデントに見舞われ、開催が危惧されるKOF。
ところが、何者かの強引な推進により、
逆にKOFは史上空前の規模で執り行われることとなった。
世界各地を舞台とし、空前の規模で開催される異種格闘技大会。
かつてない絢爛たる彩りに加熱する報道。

そして、実力者たちに招待状が届く。

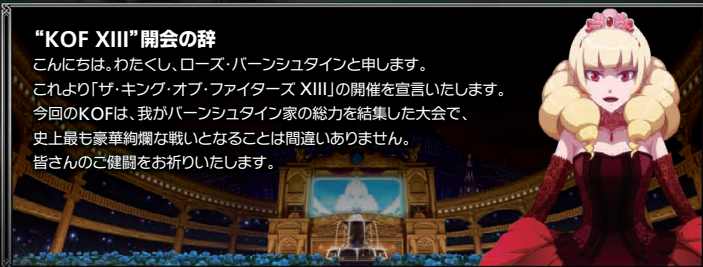
その差出人は………“R”!?

“KOF XIII”開会の辞

こんにちは。わたくし、ローズ・バーンシュタインと申します。
これより「ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII」の開催を宣言いたします。
今回のKOFは、我がバーンシュタイン家の総力を結集した大会で、
史上最も豪華絢爛な戦いとなることは間違いありません。
皆さんのご健闘をお祈りいたします。

基本操作

Xbox 360®コントローラー

LT 左トリガー
RT 右トリガー
LB LB
RB RB
Y Yボタン
X Xボタン
B Bボタン
A Aボタン
左スティック／左スティックボタン
BACK BACKボタン
方向パッド
右スティック／右スティックボタン
START STARTボタン
Xboxガイドボタン

基本操作

タイトル画面での操作

STARTボタン	ゲームスタート

メインメニューなど各種選択画面での操作

方向パッド／左スティック	項目の選択
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル（前の画面に戻る）
LB／RB	ランキングやページなどの切り替え

対戦での操作

方向パッド／左スティック	キャラクターの移動、ジャンプ、しゃがみ、ガードなど
Xボタン	弱パンチ
Yボタン	強パンチ
Aボタン	弱キック
Bボタン	強キック
LB	弱パンチ＋強パンチ
左トリガー	弱キック＋強キック
RB	弱パンチ＋弱キック（緊急回避）
右トリガー	強パンチ＋強キック（ふっとばし攻撃）
STARTボタン	ポーズメニュー表示

※取扱説明書内のすべてのボタン操作は初期設定時のものです。
※タイトル画面で、最初にSTARTボタンを押したXbox 360 コントローラーが「ホスト」となり、モードの選択や項目の変更を行うことができます。

基本的な操作方法の一覧です。
詳細については、P11～P15を参照なさると良いですわ。

ゲームの始め方

ゲームスタート

タイトル画面でSTARTボタンを押すとメインメニュー画面に進み、以下のモードを選択することができます。

▲メインメニュー画面

❶TUTORIAL=チュートリアル（→P16）
ゲームの基本操作やシステムの説明とプレイヤーの教習を行うモードです。

❷ARCADE=アーケード（→P17）
アーケード版と同じストーリーに沿って全8ステージを戦い抜く対CPU戦モードです。

❸STORY=ストーリー（→P18）
本ソフトのストーリーをビジュアルノベル形式で楽しめるモードです。

❹VERSUS=バーサス（→P19）
チームバトルとシングルバトルの対人戦または対CPU戦を繰り返し行うモードです。

❺PRACTICE=プラクティス（→P20）
使用キャラクターとその相手を選んで練習を行うモードです。

❻Xbox LIVE®=エックスボックスライブ（→P20）
Xbox LIVEを利用してオンライン対戦を行うモードです。
ただし、Xbox LIVE ゴールドメンバーシップへの加入が必要です。

❼REPLAY=リプレイ（→P22）
保存したリプレイデータを動画として鑑賞できるモードです。

❽GALLERY=ギャラリー（→P23）
各種イラストやムービー（初期設定ではロック状態）、BGMを鑑賞できるモードです。

❾MISSION=ミッション（→P24）
タイムアタック、サバイバル、トライアルの3つのミッションに挑戦するモードです。

❿CUSTOMIZE=カスタマイズ（→P25）
特定条件を満たして獲得した各種アイテムでカスタマイズが行えるモードです。

⓫PLAYER DATA=プレイヤーデータ（→P25）
プレイヤーおよびキャラクターの各種データを確認できるモードです。

⓬Xbox LIVE Marketplace=エックスボックスライブマーケットプレース（→P26）
Xbox LIVE マーケットプレースでアイテムを購入できます。
ただし、Xbox LIVE 無料メンバーシップ以上への加入が必要です。

⓭OPTION=オプション（→P26）
本ソフトの各種設定を変更できるモードです。

ゲームの始め方

オートセーブについて

本ソフトはオートセーブに対応しており、対戦終了時やオプションで設定した後などに、進行状況や各種設定等が自動的に保存されます。
データ保存機器の設定を行い、データの保存先を決めてください。
データ保存には最低2MB以上の空き容量が必要です。

Xbox LIVEについて

Xbox LIVE を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。
詳細については、http://www.xbox.com/jp/live/ を参照してください。

Xbox LIVE を利用するために

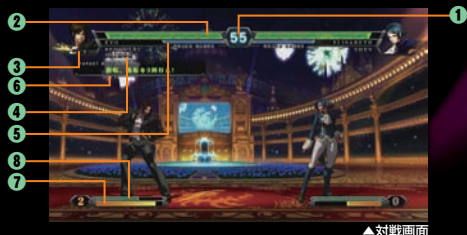
Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入することが必要です。
Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。
詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および
http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

空き容量には注意して、せっかくのプレイが保存できないなんてことのないように! Xbox LIVE もルールやマナーをきちんと守って利用すること! それができない者は、私のもとで修行したまえ!!

対戦画面の見方

対戦画面の見方

▲対戦画面

❶制限時間:
ラウンドの残り時間を表し、ゼロになると残り体力による判定で勝敗を決めます。

❷体力ゲージ:
現在対戦中のキャラクターの残り体力を表し、先にゼロになった方が負けです。

❸使用キャラクターパネル:現在使用中のキャラクターを表示します。

❹待機キャラクター名:控えのキャラクターの名前を表示します。

❺ガードクラッシュゲージ:
ガードする毎に減り、ゼロになるとガードクラッシュが発生します。

❻ターゲットアクション:
表示内容をクリアすると各種ゲージやスコアが上昇(アーケード&ストーリーのみ)。

❼パワーゲージ:攻撃を当てたり、ガードを行う毎に増加し、MAXになるとストックされます(ストック数は数字で表示)。

❽ハイパードライブゲージ(以下、HDゲージ):
攻撃を当てたり、ガードを行う毎に増加し、50%以上溜まると使用可能です。
ゲージが100%(MAX)になると点滅状態になります。

ポーズメニューについて

対戦中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが開きます。表示された項目から選択することにより、使用キャラクターの必殺技等のコマンド確認や操作設定の変更、モードの終了などを行うことが可能です。なお、ポーズメニューはモードによって表示される項目が異なります。

今回新たに対戦画面に登場したHDゲージは、
使い方次第じゃ勝敗を左右するぜ!
あと、オンライン対戦中はポーズがかけられねえ。
悪く思うなよ。

ゲームルール

3on3=チームバトルの場合

試合形式は、チーム同士によるキャラクター3対3の勝ち抜き戦です。1ラウンド60カウントの制限時間があり、その間に決着がつかないとタイムオーバー(時間切れ)。**先に相手チームを全員倒した方がその試合の勝者**となります。各ラウンドの勝利条件および引き分け条件は以下を参照してください。なお、勝ち抜いた場合、体力は全回復せずに次のラウンドに引き継がれます(ただし、タイムボーナスによって若干回復)。

〔ラウンド勝利条件〕
- ◆制限時間内に相手の体力がゼロになった場合はKO勝ちとなります。
- ◆タイムオーバーの際に、自分の体力が相手より多く残っていた場合は判定勝ちとなります。

〔ラウンド引き分け条件〕
- ◆制限時間内に両者の体力が同時にゼロになった場合は、ダブルKOで引き分けとなります。
- ◆時間切れの際に両者の残り体力が同じ量だった場合は、ドローで引き分けとなります。

※オプションのゲームオプションメニューで制限時間を変更できます。(→P26)

1on1=シングルバトルの場合

試合形式は、キャラクター1対1による3ラウンド制の勝負です。1ラウンド60カウントの制限時間があり、その間に決着がつかないとタイムオーバー(時間切れ)。**先に2ラウンド制した方が、その試合の勝者**となります。各ラウンドの勝利条件および引き分け条件はチームバトルの場合と同じですが、体力は各ラウンド毎にリセットされて全回復します。

※オプションのゲームオプションメニューでラウンド数と制限時間を変更できます。(→P26)

KOFの醍醐味を味わいたいなら、
迷わずチームバトルで戦いなさい!
孤高の強さを求めるなら、
シングルバトルで頂点を目指しなさい!!

対戦の始め方

アーケードやバーサス、Xbox LIVE 等のモードを遊ぶ際のキャラクター選択から試合開始までの流れを説明します。

❶キャラクターセレクト

チームバトルの場合は使用キャラクター3人を選びます。1人目から順にキャラクターとそのカラー(デフォルト10種類+カスタマイズ最大5種類)を選択・決定していってください。シングルバトルの場合は同じ手順で使用キャラクター1人とそのカラーを選択します。

▲キャラクターセレクト画面

❷オーダーセレクト

チームバトルに限り、3人の使用キャラクターの出場順(オーダー)を決めます。各キャラクターにボタンが割り振られるので、1人目から順にキャラクターに該当するボタンを押していってください。なお、アーケードで勝ち進んだ場合はオーダーは試合ごとに変更可能です。

▲オーダーセレクト画面

❸試合開始──READY GO!!

ランダムセレクトについて

キャラクターセレクトの際に「EDIT　RANDOM」を選ぶと、ランダムでキャラクターが決まります。「TEAM　RANDOM」を選ぶと、チーム単位でまとめてキャラクター3人をランダムで決定します。

キャラクター選択もオーダー決定も、戦略の一環……。
心しておけ……戦いはすでに、ここから
始まっていることを。

ゲームシステム

本ソフトには、対戦において各キャラクターが使用できる様々なシステム(各種技や機能)があります。ここでは、操作一覧および主なシステムについて紹介していきます。

操作説明の表記について

次ページ以降、以下の表記を用いてゲームシステムの操作を説明します。各ボタンの配置については基本操作(→P04)を参照してください。
なお、操作およびコマンドは全てキャラクターが右向きの場合です。左向きの際は、左右逆の操作をしてください。

表記	内容
➡	方向パッド/左スティックを矢印の指定方向に入力
LP	弱パンチボタンを押す(初期設定は X ボタン)
HP	強パンチボタンを押す(初期設定は Y ボタン)
LK	弱キックボタンを押す(初期設定は A ボタン)
HK	強キックボタンを押す(初期設定は B ボタン)
+	同時入力(この記号の左右の操作を同時に行う)

俺が言うのもなんだが、あらゆる技を使いこなすには、
まずシステムをキチンと理解しなきゃ始まんねえぜ。
ここを読み飛ばす奴には、
勝利の女神は微笑んじゃくれねえよ!!

操作一覧

操作	コマンド
移動	➡(前進)か⬅(後退)
ダッシュ	素早く➡➡(押し続けている間はダッシュ継続)
バックステップ	素早く⬅⬅
ジャンプ	↖ か ⬆ か ↗
小ジャンプ	一瞬だけ ↖ か ⬆ か ↗
中ジャンプ	一瞬だけ ↙ か ⬇ か ↘ の後に一瞬だけ ↖ か ↗ ／ ダッシュ中に一瞬 ↗
大ジャンプ	一瞬だけ ↙ か ⬇ か ↘ の後に ↖ か ↗ ／ ダッシュ中に ↗
しゃがみ	↙ か ⬇ か ↘
ガード	攻撃に対して ⬅(上段)か ↙(下段)
パンチ	LP か HP
キック	LK か HK
緊急回避	LP+LK[前転] か ⬅+(LP+LK)[後転]
ふっとばし攻撃	HP+HK
投げ	接近して ➡ か ⬅+HP[前方投げ] か HK[後方投げ]
投げ抜け	投げられた瞬間に ➡ か ⬅+HP か HK
受け身	ダウン直前に LP+LK
ガードキャンセル 緊急回避(前転)	ガード中に ➡ か ↘+(LP+LK)<パワーストック 1 本消費>
ガードキャンセル 緊急回避(後転)	ガード中に ⬅ か ↙+(LP+LK)<パワーストック 1 本消費>
ガードキャンセル ふっとばし攻撃	ガード中に HP+HK<パワーストック 1 本消費>
ハイパードライブモード	HD ゲージ 100%時に LK+HP で発動
必殺技	特定のコマンドを入力
EX 必殺技	特定の必殺技コマンド+(LP+HP)か(LK+HK) <パワーストック 1 本消費>
超必殺技	特定のコマンドを入力<パワーストック 1 本(一部の技は 2 本)消費>
EX 超必殺技	特定の超必殺技コマンド+(LP+HP)か(LK+HK) <パワーストック 2 本消費>
NEO MAX 超必殺技	特定のコマンドを入力<パワーストック 3 本消費+HD ゲージ 100%消費>／ ハイパードライブモード中にパワーストック 2 本以上ある状態で特定の コマンドを入力
ドライブキャンセル	特定の必殺技中に必殺技コマンドを入力<HD ゲージ 50%消費>
スーパーキャンセル	必殺技ヒット時に超必殺技コマンドを入力 <パワーストック 1 本消費+HD ゲージ 50%消費>
ハイパードライブキャンセル	ハイパードライブモード中、特定の必殺技中に必殺技や超必殺技を入力
MAX キャンセル	ハイパードライブモード中にパワーストックが 3 本以上ある状態で、 特定の超必殺技から NEO MAX 超必殺技につなぐ

※操作およびコマンドは全てキャラクターが右向きの場合です。左向きの際は、左右逆の操作をしてください。

パワーゲージ

EX必殺技や超必殺技、各種ガードキャンセル行動などを出す際に必要なゲージです。攻撃を当てたり、ガードしたりすることによって増加していき、MAXになるとストックされます。パワーゲージのストック数は1人目が最大3本、2人目が最大4本、3人目が最大5本までです。

パワーゲージ使用行動

行動	消費
ガードキャンセル緊急回避(前転)	パワーストック 1 本消費
ガードキャンセル緊急回避(後転)	パワーストック 1 本消費
ガードキャンセルふっとばし攻撃	パワーストック 1 本消費
EX 必殺技	パワーストック 1 本消費
超必殺技	パワーストック 1 本消費 ※一部の技は 2 本消費
EX 超必殺技	パワーストック 2 本消費
NEO MAX 超必殺技	パワーストック 3 本消費または ハイパードライブモード発動時にパワーストック 2 本消費

ハイパードライブゲージ(HDゲージ)

ドライブキャンセルやスーパーキャンセルなどに必要となるゲージです。こちらも攻撃を当てたり、ガードしたりすることによって増加していきます。50%以上溜まった時点からドライブキャンセルやスーパーキャンセルが使用可能となり、100%溜まるとゲージが点滅状態になってハイパードライブモードの発動やNEO MAX超必殺技の使用が可能となります。なお、ドライブキャンセルやスーパーキャンセルなどを使用した後は、一定時間ゲージを溜めることができません。

HDゲージ使用行動

行動	消費
ドライブキャンセル	HD ゲージ 50%消費
スーパーキャンセル	HD ゲージ 50%消費
ハイパードライブモード	HD ゲージ 100%時に発動し、一定時間だけ持続
ハイパードライブキャンセル	ハイパードライブモード発動時
NEO MAX 超必殺技	HD ゲージ 100%消費または ハイパードライブモード発動時
MAX キャンセル	ハイパードライブモード発動時

ガードクラッシュ

キャラクターが攻撃をガードするたびにガードクラッシュゲージが減っていき、ゼロになるとキャラクターが一定時間無防備状態となるガードクラッシュを引き起こしてしまいます。相手がガードクラッシュ状態になった場合は連続技を決める絶好のチャンスです。

緊急回避

前転または後転しながら移動するアクションのことで、緊急回避中は一定時間打撃技に対して無敵状態となり、打撃技によるラッシュ攻撃や飛び道具系の技をかわすのに便利です。しかし、投げ技を避けられない点と動作の終了時にスキが生じる点には注意してください。

ガードキャンセル

パワーストックを1本消費することで、**ガードキャンセル緊急回避**、または**ガードキャンセルふっとばし攻撃**を使用できます。**ガードキャンセル緊急回避**は通常の緊急回避と異なり、動作中は打撃技と投げ技の両方に対して無敵状態となるだけでなく、動作終了時のスキもないので、反撃のチャンスを作りだすのに有効です。**ガードキャンセルふっとばし攻撃**は攻撃の発生が早く、技が発生するまで無敵状態が持続します。相手の攻撃をガードしてからの切り返しに有効ですが、逆に相手にガードされてしまうとスキが生じるので注意してください。

必殺技の種類

本ソフトでは特定のコマンドを入力することで必殺技を出すことができますが、パワーストック数とHDゲージの状態によっては下記のように多彩な種類の必殺技が使用可能です。

EX 必殺技	パワーストック 1 本消費で使える必殺技の強化版。技によって違いはありますが、無敵付加や追撃可能など性能が向上しています。
超必殺技	パワーストック 1 本消費（一部の技は 2 本消費）で使える必殺技の上位版。最初に暗転演出が入ります。
EX 超必殺技	パワーストック 2 本消費で使える超必殺技の強化版。EX 必殺技と同様に技の性能が向上しています。
NEO MAX 超必殺技	パワーストック 3 本と HD ゲージ 100%を消費して使える必殺技の最上位版。各キャラクターに1つだけ搭載されており、一発逆転も可能なほど高威力です。なお、ハイパードライブモード発動中にパワーストック 2 本消費でも使えます。

ドライブキャンセル

HDゲージを50%消費することで、特定の必殺技にキャンセルをかけて必殺技と連係（必殺技を2連続で発動）させるドライブキャンセルが行えます。ドライブキャンセルは、打撃系の必殺技の多く、および飛び道具系や投げ系の必殺技の一部に対応しています。ただし、ドライブキャンセルは必殺技ヒット時限定なので、1発目の必殺技をガードされたり、空振りした場合は続けて次の必殺技コマンドを入力しても発動しないので注意してください。また、同じ必殺技（ボタンの強弱は関係なし）を連続で発動させることもできません。同じ技であっても弱版〜EX版、強版〜EX版という流れのみが例外でドライブキャンセル可能です。

スーパーキャンセル

パワーストック1本とHDゲージ50%を消費することで、特定の必殺技にキャンセルをかけて超必殺技と連係させるスーパーキャンセルが行えます。スーパーキャンセルは一部の飛び道具系の必殺技や大門の投げ系必殺技に対応している他、1発目の必殺技がガードされた場合でも2発目の超必殺技の発動が可能です。さらに、技によっては空振り時や技の出始めにもスーパーキャンセルをかけることができます。

ハイパードライブモード

HDゲージが100%の状態で弱キックボタンと強パンチボタンを同時に押すと、一定時間様々なキャンセル行動が行えるハイパードライブモードが発動します。また発動中にパワーストックが2本以上ある状態ならば、最上位の威力を誇るNEO MAX超必殺技を出すことが可能です。

ハイパードライブキャンセル

ハイパードライブモード発動中はハイパードライブキャンセルが可能です。ハイパードライブキャンセルは必殺技から必殺技および超必殺技（NEO MAX超必殺技も含む）につなげることが可能で、1発目の必殺技がガードされてもキャンセル可能な点が大きな特長です。

MAXキャンセル

ハイパードライブモード発動中にパワーストックが3本以上ある時限定で、超必殺技からNEO MAX超必殺技につなげることができるMAXキャンセルが使用できます。決まれば相手の体力を大幅に削ることができ、一発逆転勝利も可能です。

❶TUTORIAL　<チュートリアル>

本ソフトに初めて触れるプレイヤー向けの教習モードです。大会主催者のローズ・バーンシュタインが、わかりやすく解説してくれます。ここで基本操作やシステムに関する知識を身につけてください。

チュートリアルメニュー

チュートリアルモードに進むと以下の2つのメニューが選択できます。

■BASE SYSTEM
基本的なキャラクター操作について説明します。移動、ジャンプ、しゃがみ、ダッシュなど基本的なアクションの教習が行われます。

■GAUGE SYSTEM
各種ゲージおよびそれによって可能となる各種アクションについて説明します。超必殺技やEX必殺技、ガードキャンセル行動、ドライブキャンセルなどの教習を受けることができます。

▲チュートリアルメニュー画面

チュートリアルの流れ

まず、ローズがシステムや操作について説明を行います。次にプレイヤーに対して指示を出すので、それに従って入力（操作）を行ってください。入力が正解の場合は次の説明に進みます。

▲チュートリアル画面

ここでは、わたくしのレクチャーを受けていただきます。
初心者の方もこれなら安心でございましょう、ホホホ…。

❷ARCADE　<アーケード>

3on3のチームバトルで対CPU戦を行い、通常戦6試合とボス戦2試合の合計8ステージに挑むモードです。ただし、ボス戦に突入するためには6戦目が終了した時点で規定のスコア（250万点以上）を稼いでいることが条件となります。

ターゲットアクション

対CPU戦時に画面に指令（ターゲットアクション）が表示され、それを成功させると様々な恩恵が受けられます。

【ターゲットアクション一例】
通常攻撃を3回ヒットさせろ／必殺技をヒットさせろ／ジャンプを3回行え／EX必殺技をヒットさせろ／超必殺技をヒットさせろ／前転、後転を3回行え／3ヒット以上のコンボを行え／ドライブキャンセルを行え／

【成功時の効果の一例】
パワーゲージ50%増加／HDゲージ50%増加／スコアに1万点を加算

コンティニューサービス

対CPU戦で試合に負けるとコンティニューカウントが表示されます。カウントダウン中にSTARTボタンを押すとコンティニューサービス画面に進み、以下の条件から選択・決定して再挑戦できます。

パワーゲージ・HD ゲージ MAX	パワーゲージフルストック&HD ゲージ 100%状態で再開
CPU 体力 1/4	CPU の体力ゲージが 4 分の 1 の状態で再開
攻撃力 UP・防御力 UP	プレイヤーの攻撃力と防御力をアップした状態で再開
サービスなし	サービスを受けずに通常の状態で再開

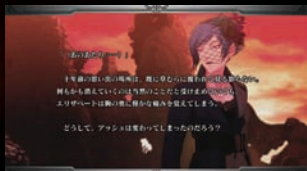
プレイヤーは、このモードで大会に参戦するわけだ。
王者への道は厳しいが、がんばってくれよ! Good Luck !!

❸STORY ＜ストーリー＞

アーケード版のストーリーでは語ることのできなかった様々なエピソードを楽しめるモードです。ビジュアルノベル形式で物語を読み進め、本ソフトのより詳細なストーリーと世界観を楽しむことができます。新たに描き起こしたイラストによるスライドデモやアーケード本編でも使われたムービーシーンを交えて描かれる物語は、途中で発生する選択やバトルの結果によってその後の展開が分岐。あらゆる選択肢を試して全てのシーンを自分の目で確かめてください。なお、本モードのバトルにおいて対戦相手となるCPUの強さは、オプションのゲームオプションメニュー（→P26）で変更可能です。

チャプターメニュー

任意で見たいシーンを選んで鑑賞することもできます。一度見たシーンは次回からチャプターメニューに表示され、自由に選択可能です。

▲チャプターメニュー画面

▲ビジュアルノベル画面

▲ビジュアルノベル画面

❹VERSUS ＜バーサス＞

対CPU戦、対人戦の両方が楽しめるモードです。キャラクター選択の前にバーサスメニューとプレイヤーサイドを、キャラクター決定の後にハンディキャップとステージを選択できます。対戦が終了するごとに、そのまま再戦するか、オーダーを変更するか（チームバトルのみ）、キャラクターを変更するか、メインメニューに戻るかを選んでください。

バーサスメニューの選択

試合形式を決めます。キャラクター3対3で勝ち抜き戦を行うチームバトルと、キャラクター1対1で3ラウンド勝負（初期設定）を行うシングルバトルのどちらかを選択してください。

▲バーサスメニュー画面

プレイヤーサイドの選択

対CPU戦と対人戦のどちらを遊ぶか決定します。1P側（PLAYER-1）と2P側（PLAYER-2）の各々をプレイヤーまたはCPUに設定してください。

▲プレイヤーサイド選択画面

ハンディキャップの設定

対戦開始時におけるお互いの各種ゲージの状態を5段階で設定します。レベル1（体力ゲージ50%）／レベル2（体力ゲージ75%）／レベル3（通常）／レベル4（パワーストック1&HDゲージ50%）／レベル5（パワーストック&HDゲージ共にMAX）から選択してください。

▲ハンディキャップ設定画面

ステージの選択

対戦で使用するステージを選びます。ゲームに登場する全ステージの中から選択してください。

▲ステージ選択画面

⑤PRACTICE　<プラクティス>

好きなキャラクターを選んでバトルの練習が行えるモードです。使用キャラクターと練習台となる相手キャラクター、そして練習に使用するステージを選択してください。練習中にSTARTボタンを押すとプラクティスメニューが表示され、練習相手の行動やお互いの各種ゲージの状態などを設定変更できます。さらにプラクティスメニューでは、使用キャラクターの必殺技等のコマンド確認や操作設定の変更、使用キャラクターの変更も可能です。プラクティスメニューの各ページはLB／RBで切り替えられます。また、オプションのボタンコンフィグメニュー(→P28)で設定を行えば、練習中の行動記録(10秒間)および行動記録の再生&リピート再生も可能です。

いいか、よーっく聞けよ!
強くなるには道はひとつしかない。
ひたすら練習するしかねぇんだよ!!

⑥Xbox LIVE　<エックスボックスライブ>

Xbox LIVE を使用して世界中のプレイヤーとオンライン対戦を行うモードです。オンライン対戦をする場合は、Xbox LIVE ゴールドメンバーシップに加入する必要があります。

Xbox LIVE メニュー

Xbox LIVEメニューには、以下の4つのメニューがあります。

▲オンラインメニュー画面

■RANKED MATCH=ランクマッチ
規定のレギュレーションにて対戦を行い、その戦績がランキングに反映されるモードです。(→P21)

■PLAYER MATCH=プレイヤーマッチ
ランキング非対応で気軽に対戦を楽しめるモードです。(→P21)

■Xbox LIVE Party=エックスボックスライブパーティー
本ソフトを遊んでいるパーティーメンバーを一覧できるモードです。(→P22)

■LEADERBOARD=リーダーボード
各種オンラインランキングを見ることができます。(→P22)

★オンライン対戦の注意点:オンライン対戦で試合を行っている最中は、ポーズを行うことができません。
★リプレイデータの保存について:オンライン対戦の内容をリプレイデータとして保存できます。対戦終了後にリプレイデータの保存に同意すると、対戦内容の記録をセーブできます。リプレイデータはランクマッチおよびプレイヤーマッチの対戦のみ保存可能です。保存したリプレイデータは専用のモード(→P22)で管理や再生が行えます。

RANKED MATCH=ランクマッチ

規定のレギュレーションで対戦を行い、その戦績がリーダーボードのランキング(→P22)に登録されます。また、戦績が特定の条件を満たした場合、リプレイデータをアップロードすることも可能です。ランクマッチは、以下の4つの方式で対戦相手を探すことができます。

▲ランクマッチメニュー画面

■QUICK MATCH=クイックマッチ
条件を指定しないで素早く対戦相手を探し、見つかったら即座に試合開始となります。

■CUSTOM MATCH=カスタムマッチ
指定した条件に合う対戦相手を探します。

■CREATE MATCH(ARCADE)=クリエイトマッチ(アーケード)
選択するとすぐに、アーケード待ち受けになります。

■CREATE MATCH(PRACTICE)=クリエイトマッチ(プラクティス)
選択するとすぐに、プラクティス待ち受けになります。

★リプレイデータのアップロードについて:ランクマッチの対戦終了時に下記の要件を満たしていれば、その試合のリプレイデータをアップロードすることが可能です。リプレイデータのアップロードはネットワーク回線の状態によって時間がかかる場合があります。
【アップロード要件】
①正常に終了したランクマッチの試合であること
②月間勝利数で規定の順位内にランキングしていること
なお、アップロードしたリプレイデータは、上記の要件を満たさなくなった場合、月間勝利数ランキングのリセット時に予告なく削除されることがあります。あらかじめご了承ください。

PLAYER MATCH=プレイヤーマッチ

任意でレギュレーションを設定して気軽に対戦が行えます。戦績はランキングに登録されず、リプレイデータのアップロードも行えません。プレイヤーマッチでは、以下の3つの方式で対戦相手を探すことができます。

▲プレイヤーマッチメニュー画面

■QUICK MATCH=クイックマッチ
自動的にルームを探して一覧表示し、そこから選択して入室できます。

■CUSTOM MATCH=カスタムマッチ
指定した条件に合うルームを探して一覧表示し、そこから選択して入室できます。

■CREATE ROOM=クリエイトルーム
自身で条件を指定してルームを作成し、待ち受け中はプラクティス(→P20)で練習が行えます。

★ボイスチャットについて:ルーム画面、対戦準備画面、対戦中においてボイスチャットを行うことができます。
★簡易メッセージについて:ルーム画面で相手に対して定型文のメッセージを送信できます。さらに事前登録すれば、ルーム入室時や対戦時に自動でメッセージを表示させることも可能です。ボイスチャットの代用としてご利用ください。

Xbox LIVE Party=エックスボックスライブパーティー

Xbox LIVE パーティーセッションが行えます。現在本ソフトをプレイしているパーティーメンバーの一覧を表示します。

LEADERBOARD=リーダーボード

Xbox LIVE を介して、世界中のプレイヤーの対戦成績などのデータをランキング形式で確認できます。

■勝利数ランキング
ランクマッチでの通算の勝利数を集計したランキングです。

■月間勝利数ランキング
ランクマッチの月間での勝利数ランキングです。

■タイムアタックランキング
ミッションのタイムアタック(→P24)におけるクリアタイムのランキングです。

■ランクポイントランキング
ランクマッチにおけるランクポイント
(本ソフト独自の査定ポイント)を集計したランキングです。

どうせオンライン対戦やるならよォ……
世界中のプレイヤーと腕試しをしてみちゃどうだい?
テメエより強い野郎に会えるかもしれねエよ…
イヒャヒャヒャヒャ!!

❼REPLAY <リプレイ>

保存されたオンライン対戦(→P20)のリプレイデータの管理や再生を行う専用モードです。本モードに進むと保存されたリプレイデータのリストが表示され、見たいデータにカーソルを合わせて決定すると再生されます。再生中はコマ送りやポーズ、ラウンドスキップ、アタックデータやゲージの表示/非表示等の操作が可能です。また、削除ボタンを押すとカーソルが合っているリプレイデータを消去することができます。

❽GALLERY <ギャラリー>

ビジュアル(各種イラスト/ムービー)、サウンド(BGM/キャラクターボイス/システムボイス)、インビテーション(特典イラスト)の3つのギャラリーメニューを鑑賞できるモードです。ただし、ビジュアルの各項目とインビテーションは初期状態では全てロックがかかっており、そのままでは鑑賞できません。特定の条件を満たすごとに、それぞれのロックが解除されて鑑賞可能な状態になっていきます。なお、ギャラリーメニューの各ページはLB/RBで切り替え可能です。

▲ビジュアル選択画面

▲ビューワー画面

VISUAL=ビジュアル

「アートワーク」と「ムービー」の2つの項目があり、アートワークではキャラクターイラストをはじめとする各種イラストを、ムービーではゲーム中に登場するムービーシーンを楽しめます。アートワークの場合はロック解除したイラストを選ぶとギャラリービューワーに切り替わり、拡大/縮小などを行いながら鑑賞可能です。一方、ムービーの場合はロック解除したムービーを選択・決定すると自動的に再生されます。

▲サウンド選択画面

SOUND=サウンド

「BGM」、「ボイス」、「システムボイス」の3つの項目があり、BGMではゲーム中に流れる音楽(アレンジ版含む)を、ボイスでは各キャラクターの音声を、システムボイスではゲーム中で使用されている各種演出用の音声を聴くことができます。BGMとシステムボイスの場合はサウンドナンバーを、ボイスの場合はキャラクター名とボイスナンバーを選択・決定すれば自動的に再生されます。

▲インビテーション画面

INVITATION=インビテーション

特別に描き下ろした特典イラストを見ることができます。ゲームにおいて特定の条件をクリアしていくごとに、パズルのように絵のパーツが出現し、最終的に全ての条件をクリアすると大きな一枚のイラストが登場します。

クーラ、ギャラリーを楽しみにしてたのに……
条件クリアしないと見れないなんて、イジワルだなぁ。
でもダイアナが言うにはね、
世の中そんなに甘くないんだって……。

⑨MISSION　<ミッション>

タイムアタック、サバイバル、トライアルという3つのミッションに挑戦するモードです。各ミッションのクリアを目指すことで、より実戦的なキャラクターの操作や連続技、戦い方を身につけることができます。

▲ミッション選択画面

TIME ATTACK=タイムアタック

固定されたレギュレーションで対CPU戦を行い、クリアタイムを競うミッションです。使用キャラクター1人を選択してCPUキャラクターを相手に、勝ち抜き戦を行ってください。全CPUキャラクターを倒すとオールクリアとなり、それまでにかかった時間に応じてランキングに登録されます。なお、途中で敗れた場合はコンティニューはできません。また、クリアタイムが条件を満たしている場合、その記録をオンライン上のランキング（→P22）にアップロードすることも可能です。より早いクリアタイムを目指して、何度でも挑戦しましょう。

SURVIVAL=サバイバル

1本の体力ゲージが尽きるまでCPUキャラクターを相手に勝ち抜き戦を行い、倒した相手の人数（勝ち抜き数）を競うミッションです。使用キャラクター1人を選択して、勝ち抜き戦に挑んでください。敗れた時点でミッション終了となり、勝ち抜いた人数が表示されます。

TRIAL=トライアル

各キャラクターごとに設定された課題に挑戦するミッションです。課題は各キャラクターごとに10種類ずつ用意されています。課題は主に連続技に関するもので、クリアすることでキャラクターの持つ連続技をマスターすることができます。

▲課題選択画面

▲トライアル中の画面

どれも皆、歯ごたえのあるミッションばかり。
道が険しいほど得るものも大きいということを肝に銘じよ！
心技体を鍛えるには最適だ！！

⑩CUSTOMIZE　<カスタマイズ>

オンライン対戦時のプロフィール設定やキャラクターカラーの作成・変更を行うモードです。

PROFILE=プロフィール

オンライン対戦時に表示されるプロフィールを以下の3つの項目で設定できます。

▲プロフィール選択画面

■**CUSTOMIZE TEAM**
オンライン対戦で使用するチームを編成して登録し、プロフィールに表示できます。

■**CUSTOMIZE ICON**
ゲームで特定条件を満たして獲得したアイコンを登録し、プロフィールに表示できます。

■**CUSTOMIZE MESSAGE**
メッセージを登録し、プロフィールに表示できます。

▲キャラクターカラー作成画面

CHARACTER=キャラクター

各キャラクターのオリジナルカラーを最大5種類まで作成・変更できます。オリジナルカラーを作成および変更したいキャラクターを決定した後、カスタマイズ1～5までの中から1項目を選び、オリジナルカラーの編集を行ってください。作ったオリジナルカラーは登録され、キャラクターセレクト画面で選択可能となります。

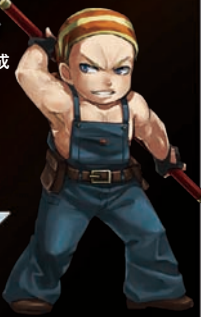
⑪PLAYER DATA　<プレイヤーデータ>

プレイヤーの各種データおよびキャラクターの各種データを閲覧できるモードです。

PLAYER RECORD=プレイヤーレコード

プレイヤーのプレイタイムやハイスコア、タイムアタック＆サバイバルの実績などの各種成績データ、オンライン対戦に関するデータ、キャラクター使用に関するデータを閲覧できます。

CHARACTER RECORD=キャラクターレコード

各キャラクターごとに選択（使用）回数、タイムアタックの成績、サバイバルの成績、トライアルの達成率を確認できます。

ヘイヘイヘイ！
オンラインで戦う時は自分をアピールしなきゃ意味ねえぜ。
プロフィールやキャラクターカラーで自分を主張しな！
それからプレイヤーデータもこまめにチェックしとけよッ！！

⑫Xbox LIVE Marketplace　＜エックスボックスライブマーケットプレース＞

Xbox LIVE マーケットプレースへ直結するモードです。Xbox LIVE を使用してアイテムなどをゲーム内から直接購入（ダウンロード）できます。Xbox LIVE マーケットプレースでオンラインストアを利用するには、Xbox LIVE 無料メンバーシップに加入する必要があります。

購入の方法

Xbox LIVE マーケットプレースに入ると、自動的に本ソフトのオンラインストアに進みます。そこではダウンロードコンテンツ等の最新情報を紹介しており、購入ページに移動すれば壁紙やゲーマーズアイコンの中から欲しいものをダウンロードできます。

ダウンロードコンテンツは、
こまめにチェックすることだな……。

⑬OPTION　＜オプション＞

ゲームに関する各種設定を変更できるモードです。5つのオプションメニューから選択・決定してください。

▲オプションメニュー選択画面

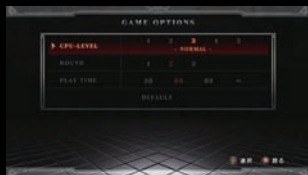
GAME OPTIONS＝ゲームオプション

対CPU戦の難易度、シングルバトルの勝利ラウンド数、ラウンドの制限時間を変更できます。

■CPU-LEVEL
CPUキャラクターの強さを5段階に設定できます。1→5の順に強くなります。

■ROUND
シングルバトルの勝利ラウンド数を1／2／3のいずれかに設定できます。

■PLAY TIME
ラウンドの制限時間（カウント）を30／60／90／∞（無制限）に設定できます。

■DEFAULT
ゲームオプションの全項目を初期設定に戻します。

▲ゲームオプション画面

SYSTEM OPTIONS＝システムオプション

ゲーム中の言語表示と振動機能のON/OFFを変更できます。

■LANGUAGE
ゲーム中の言語表示を日／英／独／伊／西／仏／中（簡体字）／中（繁体字）／ハングルの9種類の言語から設定できます。

■VIBRATION
Xbox 360 コントローラーの振動機能の有無（ON／OFF）を設定できます。

■DEFAULT
システムオプションの全項目を初期設定に戻します。

▲システムオプション画面

SOUND OPTIONS＝サウンドオプション

BGM、背景音、音声、効果音、ボイスチャットの音量や対戦中のBGMのタイプを変更できます。

■BGM VOLUME
BGMの音量を調節できます。

■AMBIENCE VOLUME
背景音の音量を調節できます。

■VOICE VOLUME
キャラクターボイスやシステムボイスの音量を調節できます。

■SE VOLUME
効果音の音量を調節できます。

▲サウンドオプション画面

■VOICE CHAT VOLUME
Xbox LIVE の際のロビーやオンライン対戦中におけるボイスチャットの音量を調節できます。

■BATTLE BGM SETTING
対戦中に流れるBGMのタイプを設定できます。

■DEFAULT
サウンドオプションの全項目を初期設定に戻します。

ゲームモード

BUTTON CONFIG=ボタンコンフィグ

操作方法(ボタン設定)を変更できます。各ボタンごとに機能を割り当てて、自分が一番遊びやすい操作方法に設定してください。また、プラクティス限定の機能で、練習中の行動の記録／再生／リピート再生を割り当てることも可能です。DEFAULTを選択・決定すればボタン設定は初期設定に戻ります。

▲ボタンコンフィグ画面

RANKING=ランキング

スコアランキング、タイムアタックランキングを閲覧できます。

▲ランキング画面

いろんなオプション設定を自分の好みに合わせて
変更すれば、より遊びやすくなるわよ!
どうぞ、お試しあれ。
でも、だからといって私には勝てないので悪しからず!!

キャラクター紹介

コマンド表の見方

各キャラクターのコマンド表では以下の表記を用いています。

記号	意味
➡	方向パッド／左スティックを指定方向に入力
LP	弱パンチボタンを押す(初期設定では X ボタン)
HP	強パンチボタンを押す(初期設定では Y ボタン)
LK	弱キックボタンを押す(初期設定では A ボタン)
HK	強キックボタンを押す(初期設定では B ボタン)
+	同時入力(この記号の左右の操作を同時に行う)
(赤)	超必殺技(パワーストック 1 本消費で使用可能)※一部の技は 2 本消費
(紫)	NEO MAX 超必殺技 (パワーストック 3 本+HD ゲージ 100%消費／ハイパードライブモード中にパワーストック 2 本消費で使用可能)
◆	EX 必殺技または EX 超必殺技に対応 (強弱の 2 つのボタンを同時押し)

ここで紹介するコマンドの矢印の向きは、
キャラクターが右向きの場合を想定してるっち!
注意してね〜♪

そや、ゆーとくけど紹介してる技は
ピックアップされたもんやからな!
これが全てやないで〜!!

各キャラクターの全ての技コマンドに関しては、
ポーズメニューのコマンドリスト(COMMAND LIST)を
参照してくださいね! お願いします!!

TEAM ELISABETH

エリザベート・ブラントルシュ Elisabeth Branctorche

技名	コマンド
レヴェリー・ジェレ	↓↙←+LPかHP〈当身技〉
ミストラル	接近して→↘↓↙←→+LPかHP
クー・ド・ヴァン	→↓↘+LPかHP
ノーブル・ブラン	↓↘→↓↘→+LPかHP
グラン・ラファール	↓↘→↘↓↙←+LPかHP
エトワール・フィラント	↓↙←↙↓↘→+(LK+HK)〈当身技〉

デュオロン Duo Lon

技名	コマンド
幻無脚	→+LK〈空中でも可〉
飛毛脚・前	↓↘→+LKかHK
捨己従竜	(↓↘→+LPかHP)×3
呪怨死魂	↓↙←+LPかHP
秘伝・幻夢爆吐死魂	↓↙←↙↓↘→+LPかHP
秘伝・幻夢呪怨死魂葬	接近して(→↘↓↙←)×2+(LP+HP)

シェン・ウー(神・武) Shen Woo

技名	コマンド
激拳	↓↘→+LPかHP
伏虎撃	↓↙←+LP
転連拳	↓↘→+LKかHK
絶・激拳	↓↘→↓↘→+LPかHP
爆真	HP・LP・LK・HP〈パワーストック2本消費〉
天将爆真激	↓↘→↘↓↙←+(LP+HP)

TEAM JAPAN

草薙 京 Kyo Kusanagi

技名	コマンド
百式・鬼焼き	→↓↘+LPかHP
百八式・闇払い	↓↘→+LPかHP
百壱式・朧車	←↓↙+LKかHK
弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←+LKかHK
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+LPかHP〈空中でも可〉
裏百弐拾壱式・天叢雲	↓↘→↓↘→+(LP+HP)

二階堂 紅丸 Benimaru Nikaido

技名	コマンド
居合蹴り	↓↘→+LKかHK
雷靭拳	↓↘→+LPかHP〈空中でも可〉
紅丸コレダー	接近して→↘↓↙←→+LPかHP
雷光拳	↓↘→↓↘→+LPかHP
紅丸ローリングサンダー	↓↙←↓↙←+LPかHP
雷皇拳	↓↘→↓↘→+(LK+HK)

大門 五郎 Goro Daimon

技名	コマンド
天地返し	接近して→↘↓↙←→+LPかHP
雲つかみ投げ	←↙↓↘→+LP
地雷震	→↓↘+LP
超大外刈り	接近して→↓↘+LKかHK
地獄極楽落とし	接近して(→↘↓↙←)×2+LPかHP
驚天動地	↓↘→↓↘→+(LP+HP)〈当身技〉

TEAM YAGAMI

八神 庵 Iori Yagami

技名	コマンド
百四式・鵺討ち	➡⬇↘+LPかHP
四百壱式・衝月	⬇↙⬅+LPかHP
百弐拾九式・明烏	⬇↙⬅+LKかHK
弐百参式・槌椿	接近して⬅↙⬇↘➡+LPかHP
禁千弐百拾壱式・八稚女	⬇↘➡↘⬇↙⬅+LPかHP
禁千弐百拾八式・八咫烏	⬇↘➡⬇↘➡+(LK+HK)

マチュア Mature

技名	コマンド
デスロウ	(⬇↙⬅+LPかHP)×3
メタルマサカー	⬇↙⬅+LKかHK
エボニーティアーズ	⬇↘➡↘⬇↙⬅+LPかHP
ヘブンズゲイト	⬇↙⬅↙⬇↘➡+LKかHK
ノクターナル ライツ	⬇↘➡⬇↘➡+LPかHP
アウェイキングブラッド	⬇↙⬅↙⬇↘➡+(LP+HP)

バイス Vice

技名	コマンド
ディーサイド	⬅↙⬇↘➡+LKかHK
ゴアフェスト	接近して➡↘⬇↙⬅➡+LPかHP
スプラッシュ	➡⬇↘+LPかHP
メイヘム	⬇↙⬅+LPかHP
ネガティブゲイン	接近して(➡↘⬇↙⬅)×2+LKかHK
アウェイキングブラッド	⬇↙⬅↙⬇↘➡+(LP+HP)

TEAM FATAL FURY

テリー・ボガード Terry Bogard

技名	コマンド
パワーウェイブ	⬇↘➡+LPかHP
バーンナックル	⬇↙⬅+LPかHP
ライジングタックル	⬇溜め⬆+LPかHP
パワーゲイザー	⬇↙⬅↙➡+LPかHP
バスターウルフ	⬇↘➡⬇↘➡+LKかHK
トリニティーゲイザー	⬇↘➡⬇↘➡+(LP+HP)

アンディ・ボガード Andy Bogard

技名	コマンド
斬影拳	↙➡+LPかHP
飛翔拳	⬇↙⬅+LPかHP
昇龍弾	➡⬇↘+LPかHP
超裂破弾	⬇↙⬅↙⬇↘➡+LKかHK
絶・飛翔拳	⬇↘➡↘⬇↙⬅+LPかHP
超・神・速・斬影拳	⬇↙⬅↙⬇↘➡+(LP+HP)〈空中でも可〉

ジョー・東 Joe Higashi

技名	コマンド
ハリケーンアッパー	⬅↙⬇↘➡+LPかHP
タイガーキック	➡⬇↘+LKかHK
黄金のカカト	⬇↙⬅+LKかHK
スクリューアッパー	⬇↘➡⬇↘➡+LPかHP
爆裂ハリケーンタイガーカカト	⬇↘➡↘⬇↙⬅+LPかHP
スクリューストレート	⬇↘➡⬇↘➡+(LK+HK)

TEAM PSYCHO SOLDIER

麻宮 アテナ Athena Asamiya

技名	コマンド
サイコボールアタック	↓↙←+LPかHP
サイコソード	→↓↘+LPかHP
フェニックスアロー	空中で↓↙←+LKかHK
サイキックテレポート	↓↘→+LKかHK
シャイニングクリスタルビット	(→↘↓↙←)×2+LPかHP
サイコメドレー13	→↘↓↙←→+(LP+HP)

椎 拳崇 Sie Kensou

技名	コマンド
龍撲鼓	→↓↘+LPかHP連打
龍顎砕	←↓↙+LKかHK
超球弾	↓↙←+LPかHP
神龍・超球弾	↓↙←↓↙←+LPかHP
神龍凄煌拿	接近して↓↘→↘↓↙←+LPかHP
醒眼・仙氣発勁	↓↘→↓↘→+(LP+HP)

鎮 元斎 Chin Gentsai

技名	コマンド
月牙跳撃	↓↙←+LPかHP
二起脚	↘+LK・LK
飲酒	←↓↙+LPかHP
回転的空突拳	←↙↓↘→+LKかHK
騰空飛天砲	↓↘→↓↘→+LPかHP
酔操・轟爛炎炮	↓↘→↓↘→+(LK+HK)〈空中でも可〉

TEAM KIM

キム Kim

技名	コマンド
半月斬	↓↙←+LKかHK〈空中でも可〉
飛翔脚	空中で↓↘→+LKかHK
飛燕斬	↓溜め↑+LKかHK
鳳凰脚	↓↙←↙→+LKかHK
鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→+LKかHK
零式鳳凰脚	↓↙←↙→+(LP+HP)

ライデン Raiden

技名	コマンド
ジャイアントボム	↙溜め→+LPかHP
ヘッドクラッシュ	接近して←↙↓↘→+LKかHK
スーパードロップキック	LKかHKを4秒以上押してから離す
スーパーライデンドロップ	接近して(→↘↓↙←)×2+LPかHP
クレイジートレイン	↓↘→↓↘→+LPかHP
ライデンボンバー	↓↘→↓↘→+(LK+HK)

ホア・ジャイ Hwa Jai

技名	コマンド
ドラゴンキック	→↓↘+LKかHK〈空中でも可〉
ドラゴンテイル	↓↙←+LKかHK〈空中でも可〉
爆裂拳	↓↘→+LPかHP
ドラゴンダンス	↓↘→↓↘→+LKかHK
ドラゴンバックブリーカー	↓↘→↘↓↙←+LPかHP
ファイナル・ドラゴンキック	↓↘→↘↓↙←+(LK+HK)

TEAM ART OF FIGHTING

リョウ・サカザキ Ryo Sakazaki

技名	コマンド
虎砲	→↓↘+LPかHP
虎煌拳	↓↘→+LPかHP
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+LKかHK
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+LPかHP
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+LPかHP
真・天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+(LP+HP)

ロバート・ガルシア Robert Garcia

技名	コマンド
飛燕疾風脚	↙溜め→+LKかHK
飛燕龍神脚	空中で↓↙←+LKかHK
幻影脚	→←→+LKかHK
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+LPかHP
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+LPかHP
飛燕疾風龍神脚	↓↘→↘↓↙←+(LK+HK)〈空中でも可〉

タクマ・サカザキ Takuma Sakazaki

技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→+LPかHP
飛燕疾風脚	↙溜め→+LKかHK
極限崩撃	接近して→↘↓↙←+LKかHK
覇王至高拳	→←↙↓↘→+LPかHP
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+LPかHP
昆瑠斗圧覇	↓↘→↓↘→+(LP+HP)

TEAM IKARI WARRIORS

ラルフ・ジョーンズ Ralf Jones

技名	コマンド
爆弾ラルフパンチ	↓↙←+LPかHP
急降下爆弾パンチ	空中で↓↘→+LPかHP
ガトリングアタック	←溜め→+LPかHP
ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+LPかHP
馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+LKかHK
JET・バルカンパンチ	(→↘↓↙←)×2+(LP+HP)

クラーク・スティル Clark Still

技名	コマンド
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+LKかHK
フラッシングエルボー	S.A.B.中に↓↘→+LPかHP
バルカンパンチ	LPかHP連打
ガトリングアタック	←溜め→+LPかHP
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	接近して(→↘↓↙←)×2+LPかHP
ウルトラクラークバスター	(→↘↓↙←)×2+(LK+HK)

レオナ・ハイデルン Leona Heidern

技名	コマンド
ボルテックランチャー	←溜め→+LPかHP
ムーンスラッシャー	↓溜め↑+LPかHP
Xキャリバー	空中で↓↙←+LPかHP
Vスラッシャー	空中で↓↘→↘↓↙←+LPかHP
スラッシュセイバー	↓↙←↙↓↘→+LKかHK
レオナブレード	↓↙←↙↓↘→+(LP+HP)

TEAM WOMEN FIGHTERS

不知火 舞 Mai Shiranui

	技名	コマンド
◆	龍炎舞	↓↙←+LPかHP
◆	花蝶扇	↓↘→+LPかHP
◆	ムササビの舞	空中で↓↙←+LPかHP
	ムササビの舞(地上)	↓溜め↑+LPかHP
◆	超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+LKかHK〈空中でも可〉
	不知火流・くノ一の舞	↓↘→↘↓↙←+(LP+HP)〈空中でも可〉

ユリ・サカザキ Yuri Sakazaki

	技名	コマンド
◆	砕破	↓↙←+LPかHP
◆	空牙(ユリちょうアッパー)	→↓↘+LPかHP
◆	雷煌拳	↓↘→+LKかHK〈空中でも可〉
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+LPかHP
◆	飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+LKかHK
	覇王雷煌拳	↓↙←↓↙←+(LP+HP)〈空中でも可〉

キング King

	技名	コマンド
◆	ベノムストライク	↓↘→+LKかHK〈空中でも可〉
◆	トラップショット	→↓↘+LKかHK
◆	トルネードキック'95	→↘↓↙←+LKかHK
◆	サプライズローズ	↓↘→↓↘→+LPかHP
	ダブルストライク	↓↘→↓↘→+LKかHK
	ベノムショット	↓↙←↓↙←+(LK+HK)〈空中でも可〉

TEAM K'

K'

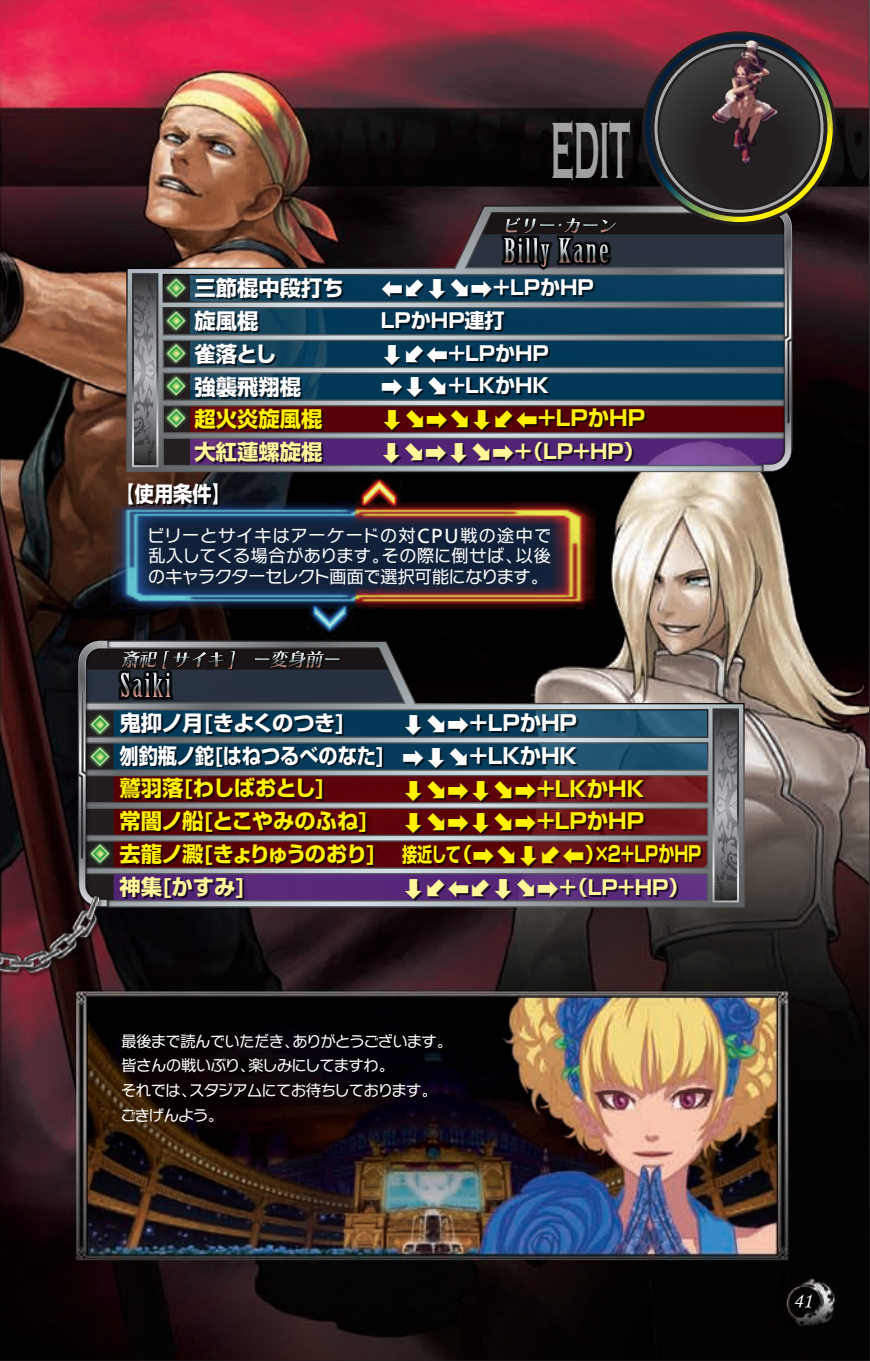
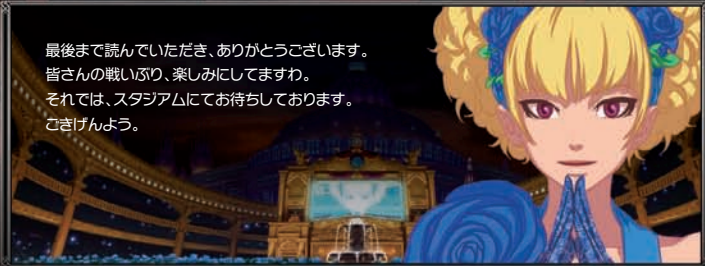
	技名	コマンド
◆	アイントリガー	↓↘→+LPかHP
◆	クロウバイツ	→↓↘+LPかHP
◆	ミニッツスパイク	↓↙←+LKかHK〈空中でも可〉
◆	チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←+LPかHP
	ヒートドライブ	↓↘→↓↘→+LPかHP
	ハイパーチェーンドライブ	(→↘↓↙←)×2+(LP+HP)

クーラ・ダイアモンド Kula Diamond

	技名	コマンド
◆	クロウバイツ	→↓↘+LPかHP
◆	ダイアモンドブレス	↓↘→+LPかHP
◆	カウンターシェル	↓↙←+LPかHP
◆	レイ・スピン	↓↙←+LKかHK
◆	ダイアモンドエッジ	↓↘→↓↘→+LPかHP
	ネオ・フリーズエクスキュージョン	(→↘↓↙←)×2+(LK+HK)

マキシマ Maxima

	技名	コマンド
◆	M4型 ベイパーキャノン	↓↙←+LPかHP
◆	M4型 ベイパーキャノン(空中)	空中で↓↙←+LPかHP
◆	M19型 ブリッツキャノン	→↓↘+LKかHK
◆	マキシマプレス	→↘↓↙←+LKかHK
◆	ダブルベイパーキャノン	↓↘→↓↘→+LPかHP
	マキシマレーザー	(→↘↓↙←)×2+(LP+HP)

EDIT
アッシュ・クリムゾン
Ash Crimson
ヴァントーズ
←溜め→+LPかHP
ニヴォース
↓溜め↑+LKかHK
テルミドール
↓↘→↓↘→+LPかHP
ブリュヴィオーズ
↓↘→↓↘→+LKかHK
サン・キュロット
LP・LK・HP・HK〈パワーストック2本消費〉
フリュティドール
接近して(→↘↓↙←)×2+(LK+HK)
EDIT
ビリー・カーン
Billy Kane
三節棍中段打ち ←↙↓↘→+LPかHP
旋風棍 LPかHP連打
雀落とし ↓↙←+LPかHP
強襲飛翔棍 →↓↘+LKかHK
超火炎旋風棍 ↓↘→↘↓↙←+LPかHP
大紅蓮螺旋棍 ↓↘→↓↘→+(LP+HP)
【使用条件】
ビリーとサイキはアーケードの対CPU戦の途中で乱入してくる場合があります。その際に倒せば、以後のキャラクターセレクト画面で選択可能になります。
斎祀［サイキ］ ー変身前ー
Saiki
鬼抑ノ月[きよくのつき] ↓↘→+LPかHP
刎釣瓶ノ鉈[はねつるべのなた] →↓↘+LKかHK
鷲羽落[わしばおとし] ↓↘→↓↘→+LKかHK
常闇ノ船[とこやみのふね] ↓↘→↓↘→+LPかHP
去龍ノ澱[きょりゅうのおり] 接近して(→↘↓↙←)×2+LPかHP
神集[かすみ] ↓↙←↙↓↘→+(LP+HP)
最後まで読んでいただき、ありがとうございます。
皆さんの戦いぶり、楽しみにしてますわ。
それでは、スタジアムにてお待ちしております。
ごきげんよう。

SNKプレイモア
ユーザーサポート窓口
製品に関するお問合わせはコチラまで
TEL:06-6339-6402
受付時間
10:00～12:00/13:00～17:00
(土・日・祝を除く)
※ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えできません。また、それ以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によりお答えできない場合もございます。あらかじめご了承ください。
SNK PLAYMORE
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16-17
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp